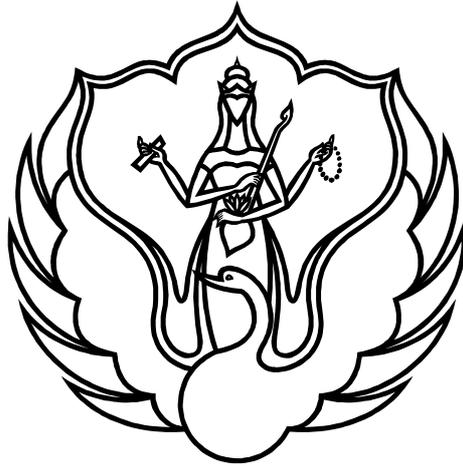


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
"UDUD"**



Ahmad Raihan Shofyansyah
NIM 1600151033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M. Sn.
2. Pandan Paneanom Purwachandra, M.Kom.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "UDUD"

Disusun oleh:

Ahmad Raihan Shofyansyah
NIM 1600151033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I



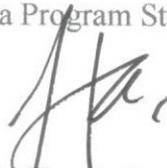
Mahendradewa Suminto, M. Sn.
NIP 19720418 199802 1 001
NIDN 0018047206

Pembimbing II



Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.
NIP 19860201 201404 1 001
NIDN 0502018601

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M. Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

ABSTRAK

Sebuah film animasi yang mengangkat isu tentang lingkungan dan rokok yang kerap disalahkan atas berbagai masalah kesehatan yang terjadi di lingkungan sekitar perkotaan. Karya ini menonjolkan visualisasi warna yang *vibrant* serta garis yang kasar dengan teknik animasi digital dua dimensi. Film animasi ini diberi judul “UDUD” karena mencerminkan pesan utama dalam film ini yakni tentang rokok yang menjadi kambing hitam atas kematian yang terjadi di dalam film ini.

Film animasi “UDUD” berdurasi 4 menit 13 detik. Pembuatan film ini menggunakan teknik *frame by frame* secara digital, termasuk *background* yang dibuat secara digital dengan mengacu kepada 12 prinsip animasi.

Kata Kunci : Animasi, Rokok, Lingkungan.

ABSTRACT

An animated film that raises issues about the environment and cigarettes that are often blamed for the various health problems that occur in the urban surroundings. This work features vibrant color visualizations as well as rugged lines with two-dimensional digital animation techniques. The animated film was titled "UDUD" as it reflects the main message in the film, about cigarettes that became the black goat over the deaths that occurred in the film.

The "UDUD" animated Film lasts 4 minutes 13 seconds. The film was made using a digital frame by frame technique, including a digitally created background with reference to 12 animation principles.

Keywords: Animation, Cigarette, Environment.

Latar Belakang

Kegiatan merokok memiliki stigma yang buruk di masyarakat dan sering menjadi sasaran utama atas segala masalah kesehatan yang muncul. Bahkan pada kemasan rokok pun diberi label “Merokok membunuhmu”, dituliskan demikian seolah-olah rokok lah yang menjadi penyebab utama atas segala masalah pernapasan. Terlepas dari dampak negatif rokok yang sering kita baca dan dengar, banyak hal lain disekitar kita yang tanpa kita sadari berbahaya pula bagi kesehatan bahkan dapat mengancam nyawa kita namun masih dianggap wajar dan baik-baik saja karena tidak berimbangnyanya pemberitaan tentang dampak negatif kegiatan tersebut dibanding pemberitaan dampak negatif rokok. Hal-hal tersebut seperti: Berkendara di jalan raya dengan tidak berhati-hati, konsumsi makanan yang tidak sehat dan berlebihan, konsumsi gula berlebihan, bekerja berlebihan, stress, dan polusi udara.

Berdasarkan data statistik Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI menyebutkan dari total angka kematian di Indonesia pada tahun 2014 sekitar 21,1 persen disebabkan oleh Stroke dan 12,9 persen dikarenakan penyakit jantung dan pembuluh darah. Faktor penyebab yang memicu meningkatkan penyakit stroke dan jantung diantaranya pola makan yang tidak sehat seperti banyak konsumsi junk food, makanan berlemak, dan makanan kemasan, lalu kebiasaan merokok, hingga minimnya kesadaran untuk berolahraga. Diantara penyebab kematian tersebut yang sering disalahkan dan diberi label membunuhmu secara jelas adalah rokok.

Film “UDUD” ini diciptakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton tentang hal yang telah disebutkan diatas, dengan menggunakan media animasi dengan visual yang vibrant dan goresan yang kasar untuk menggambarkan suasana lingkungan yang kacau dan berantakan. Kisah yang akan diangkat pada film animasi ini mengisahkan tentang kelakuan manusia yang merusak hutan karena keserakahannya. Pabrik dan gedung tinggi menggantikan pemandangan hutan yang hijau. banyak orang yang tidak peduli dengan kesehatan dan keselamatannya sendiri menjadi suatu hal yang kerap terjadi, dan menyalahkan rokok sebagai kambing hitam masalah kesehatan mereka. Dari situlah muncul judul yang tepat

untuk animasi ini, yaitu "UDUD", yang jika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penulisannya "udut" memiliki arti rokok, atau jika dalam bahasa Jawa "udhud" dan di Sunda, maupun Banten "udud" memiliki arti yang sama yakni rokok/merokok, karena pelafalannya hampir sama maka diambilah kata "UDUD" sebagai judul film animasi ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Menciptakan film animasi yang bercerita tentang lingkungan dan gaya hidup sehingga menjadi sebuah cerita fiksi.
2. Memproduksi film animasi dengan teknik Dua Dimensi untuk menciptakan film animasi "UDUD"

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penciptaan karya film animasi ini adalah:

1. Memenuhi tugas akhir.
2. Menyampaikan pesan agar tidak selalu menyalahkan perokok atas masalah kesehatan yang terjadi.
3. Menciptakan film animasi 2D.

Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi "UDUD" ini sebagai berikut:

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Semua
3. Pendidikan : SMA sederajat ke atas
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Semua negara.

Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan sasaran penonton untuk film animasi ini, maka dibuatlah film animasi pendek dengan ketentuan sebagai berikut:

Judul karya : UDUD

Teknik : Animasi 2D

Durasi : 4 menit 15 detik

Resolusi video : 2K 2048x1080 px 24 fps

Format video : format mp4, H264.

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Praproduksi

- a. **Story**
- b. **Riset**
- c. **Storyboard**
- d. **Desain Karakter**
- e. **Animatic Storyboard**

2. Produksi

- a. **Background**
- b. **Animating**
- c. **Compositing**

3. Pascaproduksi

- a. **Editing**
- b. **Render dan Mastering**
- c. **Display dan Merchandising**

Landasan Teori

1. Animasi

Secara umum animasi dapat diidentifikasi sebagai suatu sequence gambar yang diekspose pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Dalam bahasa latin, animasi diartikan sebagai “anima”, yang artinya jiwa, hidup, atau semangat. Menurut Aditya dalam buku “trik dahsyat menjadi animator

3D andal”, animasi adalah “suatu seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu objek diam dan tidak Bergerak”.

2. Animasi Dua Dimensi (Traditional Animation)

Menurut Bambi Gunawan dalam bukunya yang berjudul ”Nganimasi bersama Mas Be!” Animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu x dan y. Teknik animasi 2D termasuk kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Animasi 2 dimensi atau juga disebut animasi tradisional karena prosesnya dimulai dari berlembar-lembar kertas bergambar, dipindai (scan) dan dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital.

3. Pengaruh Sugesti Terhadap Kesehatan

Beberapa pasien merasa lebih baik setelah ke dokter meskipun obat yang diminumnya tidak bekerja sama sekali untuk menyembuhkan. Kondisi ini disebut efek plasebo. Namun, ternyata ada sisi lain dari kekuatan sugesti ini: pasien justru terkena gejala penyakit dan efek samping disebabkan mereka diberitahu kemungkinan tentang itu. Keadaan itu disebut efek nocebo.

Sebuah studi dari peneliti Klinikum Saarbrucken, Jerman, menganalisis efek yang disebut sebagai efek nosebo tersebut. Laporan tersebut menyarankan dokter untuk mempelajari bagaimana cara untuk "mengeksplorasi kekuatan kata-kata" untuk keuntungan pasien. Menurut Dr. Winfried Hauser dalam jurnal Nocebo Phenomena in Medicine Their Relevance in Everyday Clinical Practice. “Ini bukan sekedar kekuatan dari kebanyakan kata-kata negatif yang tidak disengaja dari dokter dan perawat, tapi juga kekuatan dari ekspektasi negatif, pengalaman negatif, dan ketakutan dari pasien,”.

Setiap hari kita kerap menerima banyak informasi tentang dampak negatif rokok terhadap kesehatan namun dampak positifnya hampir tidak pernah diberitahukan. Hal ini tentu saja dapat menimbulkan sugesti negatif ketika kita berhadapan dengan rokok maupun perokok, dimana hal tersebut dapat efek psikosomatis. Istilah psikosomatis berasal dari bahasa Yunani yaitu psyche yang

berarti jiwa dan soma atau badan (Atkinson,1999). Dijelaskan oleh Kartono dan Gulo (1987) bahwa, psikosomatis adalah gangguan fisik yang disebabkan oleh tekanan-tekanan emosional dan psikologis atau gangguan fisik yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan psikologis yang berlebihan dalam mereaksi gejala emosi. Selanjutnya Hakim (2004) menjelaskan bahwa, keluhan-keluhan psikosomatis dapat berupa, jantung berdebar-debar, sakit maag, sakit kepala (pusing, migren), sesak nafas dan lesu.

Mekanisme terjadinya psikosomatis oleh Maramis (2004) dijelaskan bahwa, ketika ada suatu stimulus emosi datang pada diri individu kemudian akan ditangkap oleh panca indera, stimulus tersebut diteruskan ke sistem limbik yang merupakan pusat emosi. Dari sistem limbik, emosi disadari dan kemudian diambil keputusan-keputusan untuk mengambil tindakan-tindakan, yang kemudian diekspresikan, lalu muncul perintah-perintah dari sistem limbik yang disalurkan melalui thalamus dan hipotalamus ke organ-organ yang kemudian diekspresikan dalam berbagai bentuk perangai emosi, seperti muka yang cerah atau cemberut, muka merah atau pucat, dan menangis atau tertawa. Jika dirasa stimulus tersebut berbahaya bagi individu, maka akan menimbulkan reaksi psikis yang berujud ketegangan emosi yang diikuti oleh aktifitas organ tubuh secara hiperaktif, misalnya detak jantung yang bertambah cepat, ketegangan otot atau meningkatnya tekanan darah. Apabila gangguan tersebut berlangsung terus-menerus maka dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan tubuh, sehingga terjadilah psikosomatis (Muchlas dalam Aji, 2001).

Tinjauan Karya

1. *Mountain and Wave* - Quicksilver



Animasi Mountain and Wave

Animasi ini merupakan animasi iklan singkat yang memiliki gaya garis yang tebal, kasar serta sederhana, namun masih dapat menyampaikan cerita dengan baik.

2. *Monogatari Series*



Background animasi Monogatari Series

Monogatari series merupakan serial Anime yang di rilis pada tahun 2013. Serial ini bercerita tentang hal-hal supranatural yang dikemas dalam bentuk komedi sehingga selain memiliki cerita yang menarik. Serial ini juga memiliki misteri yang seru dan isi yang mendalam. Monogatari Series memiliki keunikan dalam segi penceritaan visual. Serta *background* sederhana namun informatif. Penggunaan *cut* yang sangat cepat juga merupakan keunikan dalam serial animasi ini, yang dimana hal tersebut dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan film animasi "UDUD" kedepannya.

3. Jalan Malioboro



Jalan Malioboro

Jalan Malioboro merupakan salah satu tujuan wisata di kota Yogyakarta. Kendaraan yang lewat di jalan ini relatif ramai dan beragam, pada trotoar jalan Malioboro juga terdapat banyak pedagang kaki lima serta pejalan kaki. Jalan ini dijadikan referensi karya pada film animasi "UDUD" karena jalan ini memiliki penataan yang bagus dan indah serta lengkap, baik dari kendaraan, makanan, interior, tumpukan sampah di sudut gang dan banyak hal lain yang ada disana.

Bangku yang ada di trotoar jalan tersebut nantinya akan dijadikan sebagai referensi dalam suatu adegan pada film animasi "UDUD", yakni pada adegan saat seorang kakek disalahkan karena merokok. Tempat ini dijadikan referensi karena sangat cocok dari segi penataan visual yang diharapkan.

Cerita

1. Tema

Seiring berkembangnya peradaban, manusia menjadi serakah demi kepentingannya sendiri. Lingkungan adalah salah satu yang mengalami dampak buruk akibat keserakahan umat manusia. Banyak hutan yang dibakar berganti menjadi hutan-hutan beton yang menjulang tinggi. Ditengah kesibukan dan gaya hidup yang semakin tidak sehat, manusia kerap mencari kambing hitam atas kenyataan yang tidak mereka sukai. Rokok kerap menjadi salah satunya. Kebencian terhadap rokok kerap membuat orang tidak mau membuka mata akan realita.

2. Sinopsis

Hutan yang hijau dibakar oleh manusia serakah untuk dijadikan pabrik. Limbah cair mencemari sungai, cerobong tak henti-hentinya mengepulkan asap pekat. Kota dengan banyak gedung pencakar langit, namun banyak sampah berserakan di sudut kota. Pada suatu saat di jalanan kota yang macet penuh dengan suara bising kendaraan, terjadi suatu kecelakaan akibat kulit pisang yang dibuang sembarangan ditengah jalan.

Pada sudut lain kota ada seseorang yang memiliki badan besar, ia membeli banyak sekali makanan di pinggir jalan. Dia memakan makanan tersebut di pinggir jalan dengan rakusnya hingga pada akhirnya jantungnya berhenti berdetak dan akhirnya meninggal. Kerumunan orang disekitar sana mengambil foto orang tersebut dengan asiknya. Ada seorang yang ikut mengambil foto mempertanyakan kenapa orang berbadan besar tadi bisa meninggal. Dia melihat lingkungan sekitarnya, ada sampah bekas makanan yang berserakan, ada asap pabrik, ada asap kendaraan, namun dia tidak menaruh curiga sedikitpun. Kemudian dia melihat ke layar *smartphone*-nya, ada satu asap putih kecil yang jauh dari sana, kemudian dia menengok asap tersebut. Ternyata ada seorang kakek tua yang merokok. Dia langsung emosi melihatnya dan berpikir bahwa penyebab kematian orang berbadan besar tadi karena kakek tersebut.

Pada suatu pagi di suatu kantor, ada seorang pekerja kantoran yang bekerja berlebihan. Dia meminum banyak kopi dan minuman berenergi untuk menjaganya agar tetap terjaga. Namun jantungnya tidak dapat menahannya, dan kemudian dia meninggal.

Kemudian di akhir cerita, ditutup dengan dua orang tukang gali kubur yang baru saja menguburkan seseorang. Mereka duduk santai sambil menikmati rokok mereka. Orang yang mereka kuburkan bernama Perokok Bin Pasif.

Desain Karakter

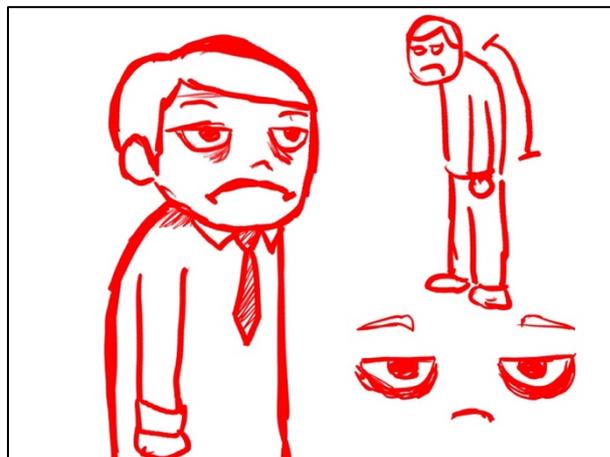
1. Desain Karakter Gendut



Desain karakter Gendut

Gendut adalah karakter yang rakus, tubuhnya besar. Dia suka membeli makanan dan makan di pinggir jalan. Dia tidak pernah membuang sampah pada tempatnya.

2. Desain Karakter Pekerja



Desain Karakter Pekerja

Desain Background

Dalam animasi ini, terdapat 5 lokasi yang berbeda. Lokasi tersebut antara lain di hutan, pabrik, jalan raya, trotoar jalan, kantor, dan kuburan.



Contoh desain *Background* "UDUD"

Software

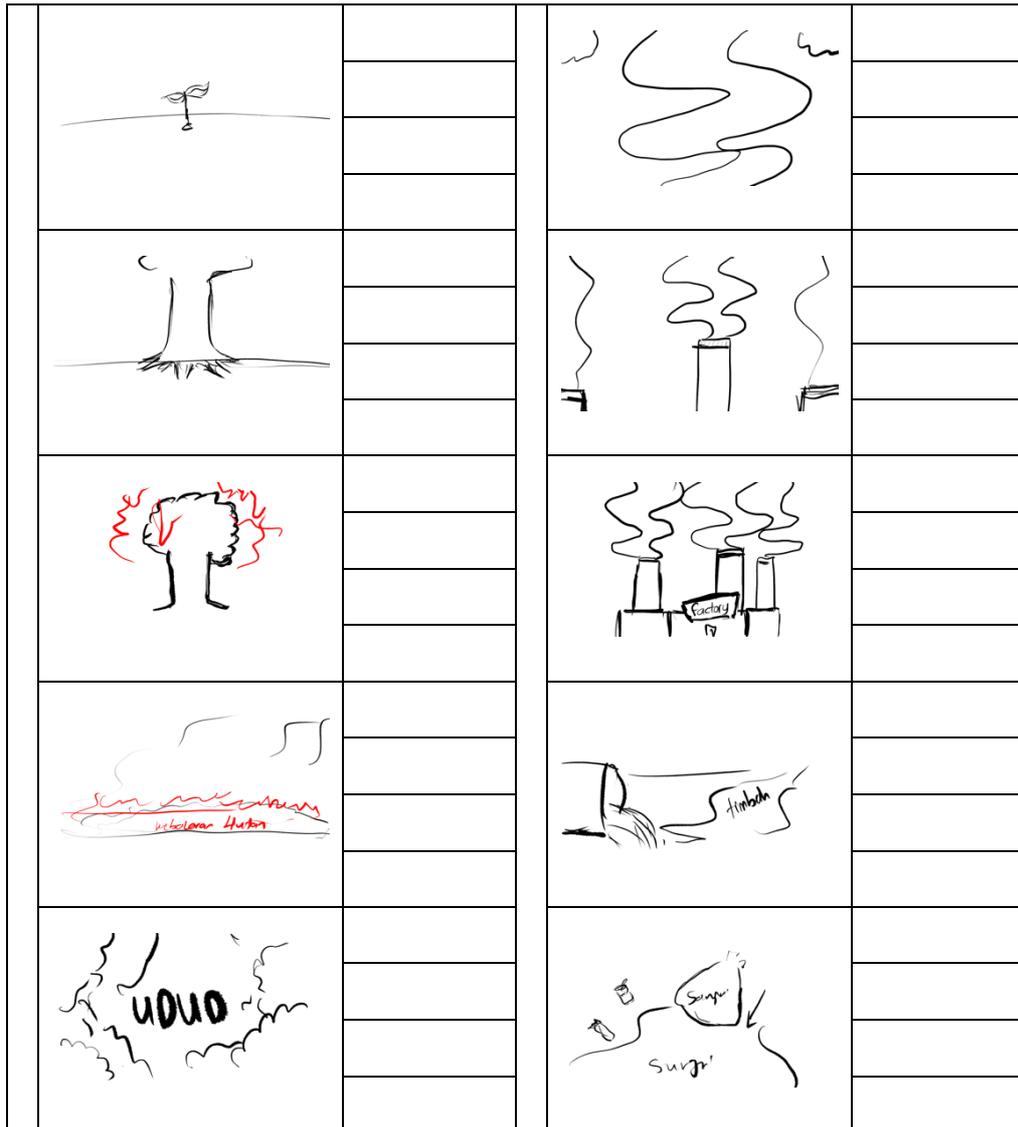
Software yang digunakan untuk pembuatan animasi ini antara lain :

1. ***RoughAnimator***
2. ***ProCreate***
3. ***LumaFusion***
4. ***HitFilm Express***
5. ***Affinity Designer***

Pra Produksi

1. Storyboard

Berikut adalah *storyboard thumbnails* yang berisi panel-panel gambar adegan pada animasi “UDUD”. *Storyboard* inilah yang menjadi *blueprint* untuk nantinya dalam proses produksi animasi.



Contoh Storyboard "UDUD"

2. Desain Background

Film animasi “UDUD” lebih berfokus pada penggambaran *background* karena dari segi konsep ceritanya sendiri lebih mengacu pada penggambaran suasana lingkungan. Penggunaan warna yang *vibrant* menjadi daya tarik utamanya. Proses

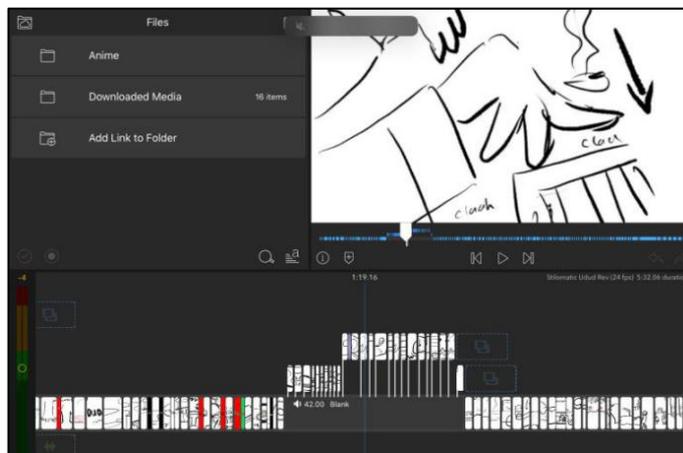
pembuatan *background* dimulai dengan pembuatan sketsa kasar yang kemudian diberi warna dengan teknik *digital painting* menggunakan aplikasi *ProCreate*.



Contoh desain *Background* "UDUD"

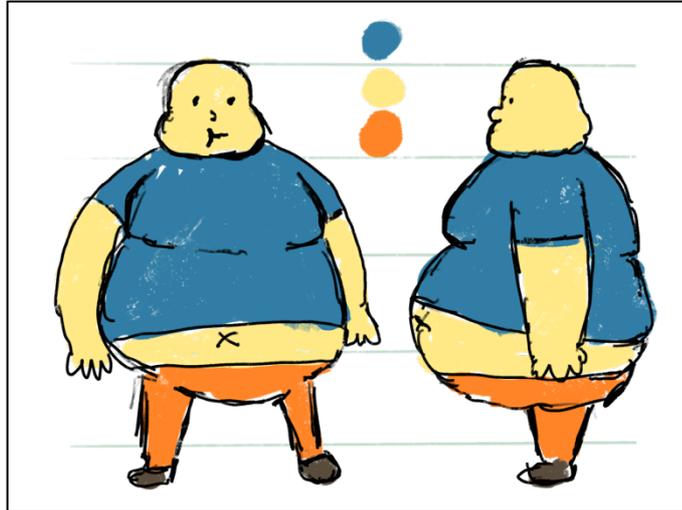
Animatic

Gambar *Storyboard* yang sudah jadi kemudian dimasukkan kedalam *software* LumaFusion. Setiap gambar disusun dan diatur waktunya agar sesuai sehingga sudah dapat terlihat film dari awal hingga akhir. Setelah waktu dirasa sudah tepat, kemudian file di-*export* menjadi video dengan format H264 (mp4).



1. Desain Karakter

a. Karakter Orang Gendut

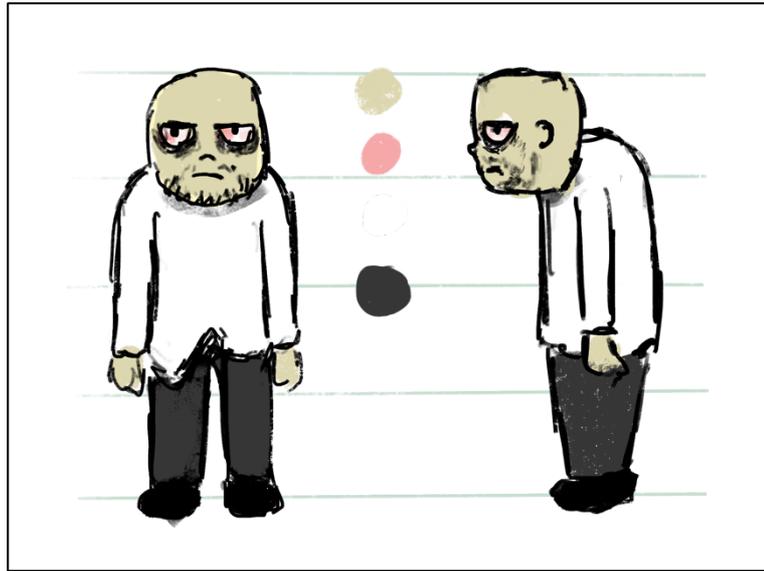


Desain karakter orang gendut

Desain karakter orang gendut memiliki tubuh yang besar sampai kaos yang ia kenakan tidak mampu untuk menutupi perutnya. Dia memakai baju berwarna biru dan celana panjang berwarna oranye terang.

b. Karakter Pekerja

Karakter pekerja disini digambarkan sebagai sosok yang pemurung dan postur tubuh yang membungkuk karena posisi duduknya yang tidak benar. dia memiliki kulit berwarna pucat dan mata yang merah karena kurang tidur dan terlalu banyak menatap layar komputer ditempat kerjanya. Raut wajahnya nampak sangat tidak ramah.



Desain karakter pekerja

Produksi

Setelah proses pra produksi telah selesai, barulah masuk pada tahap yang selanjutnya yaitu proses produksi. Dalam memulai proses produksi animasi “UDUD” ini, yang perlu disiapkan list progress pekerjaan, agar shot yang telah dikerjakan dapat terdata dengan jelas.

1. *Background*

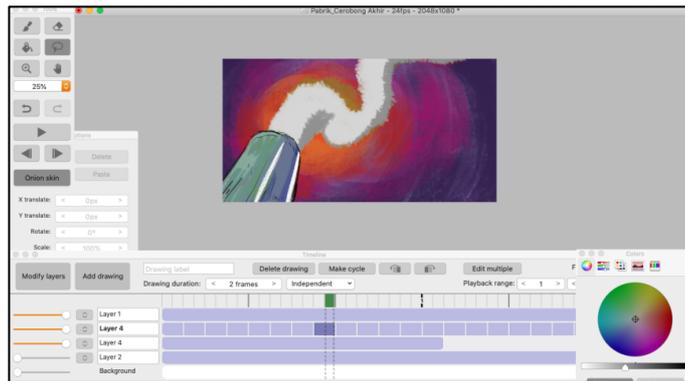
Tahap pembuatan *background* dimulai dengan memasukkan sketsa storyboard ke dalam aplikasi *Procreate*. Resolusi gambar yang digunakan adalah 2048 x 1080 *pixel* dengan resolusi 300 *dpi*.



Proses pembuatan *background*

2. *Animating*

Hasil dari *background* kemudian dimasukkan ke dalam *software Roughanimator* untuk memudahkan proses pembuatan gerakan karakter, setelah itu dibuatlah *rough animation* dengan *frame rate 24 fps* sebagai panduan gerakan utama dalam tiap adegan.

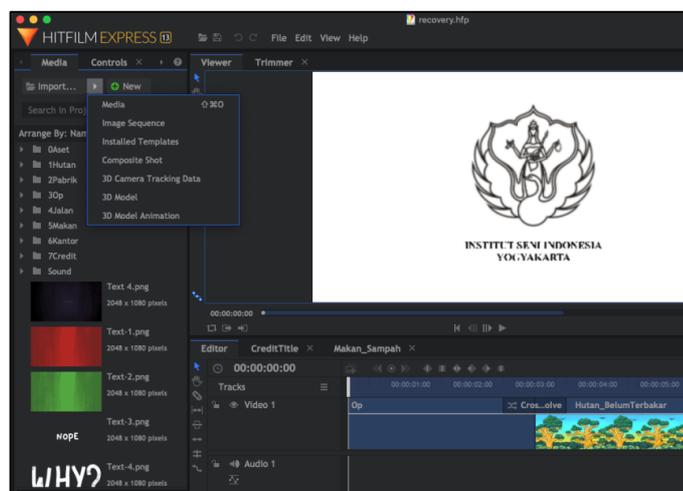


Proses *animating*

Pasca Produksi

1. *Compose*

Masuk pada tahap *compose*, yaitu proses penggabungan elemen elemen visual untuk nantinya dijadikan menjadi satu *shot* penuh. Pada tahap ini perangkat lunak yang digunakan yaitu *Hitfilm Express*.



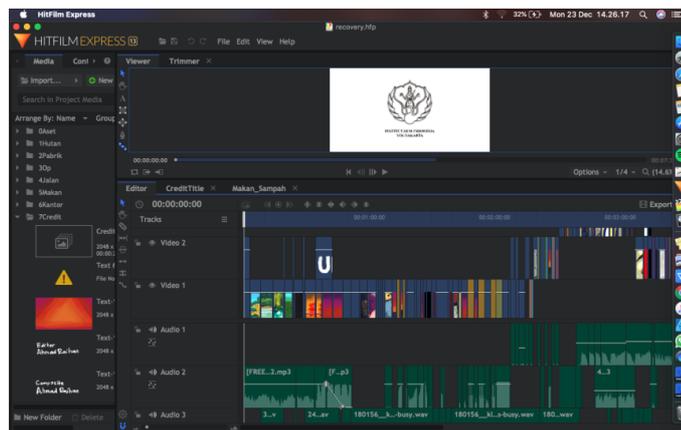
Proses *compositing*

2. *Background music*

Background music adalah musik latar yang memberi ilustrasi suatu *scene* atau *action* dalam sebuah film. Musik latar ini dimaksudkan untuk membangun atau memperkuat suasana dan emosi. Musik latar pada animasi “Udud” menggunakan musik dengan genre *Lo-Fi Hip-Hop*. Musik jenis ini dipilih karena memiliki nuansa tenang namun masih memiliki *beat* yang dapat membangun suasana.

3. *Editing*

Masuk pada tahap terakhir, seluruh *composite shot* yang sudah selesai dimasukkan ke dalam *tab editing* untuk penyusunan dan pemotongan kembali adegan-adegan yang sudah dibuat agar dapat menyampaikan isi pesan film dengan lebih baik.



Proses *editing*

Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Slow in and slow out*

Gerakan sebuah benda atau karakter dalam mempercepat dan memperlambat dari sebuah *pose* ke *pose* selanjutnya. *Slow in* adalah gerakan normal menjadi pelan, sedangkan *slow out* adalah gerakan normal menjadi cepat. Penerapan ini diterapkan pada adegan saat perseneling dimasukkan.

2. *Anticipation*

Tindakan gerak persiapan untuk melakukan gerakan yang berikutnya. Penerapan ini dapat dilihat pada adegan saat si orang gemuk akan duduk.

3. *Exaggeration*

Salah satu kunci yang menjadi daya tarik suatu film animasi adalah *exaggeration*. Prinsip ini yaitu *pose* yang dibuat secara berlebihan untuk memperjelas sebuah karakter sedang melakukan apa. Seperti pada adegan saat si orang gemuk mau makan, mulutnya terbuka lebar untuk menegaskan aksi

4. *Staging*

Contohnya ketika adegan kakek merokok, penempatan karakter kakek berada disebelah kanan frame, sedangkan disebelah kiri ada kerumunan orang.

5. *Appeal*

Prinsip ini berfungsi memberikan daya tarik pada karakter. Penerapannya seperti pada adegan kakek merokok, pada bajunya ada lambang *peace* yang bermakna damai.

6. *Squash and Stretch*

Penerapan *squash and stretch* terlihat pada animasi asap pabrik, dimana ada tarikan dan dorongan.

7. *Arcs*

Penerapan *arcs* pada animasi ini ada pada adegan asap pabrik awal, dimana asap bergerak mengikuti garis lengkung.

Pembahasan Isi Film

1. **Preposisi**

Film dibuka dengan adegan yang asri, menggambarkan suasana alam sebelum kehadiran manusia.

2. **Konflik**

Konflik terjadi saat datangnya manusia. karena keserakahan manusia, hutan dibakar dan dijadikan pabrik penghasil polusi serta banyak gedung tinggi pencakar langit. Suasana jalan kota yang macet, terjadi kecelakaan. Beralih ke trotoar, ada orang meninggal karena makan berlebihan. Di kantor ada orang meninggal karena terlalu lelah bekerja.

3. Resolusi

Masyarakat kerap tidak mau membuka mata tentang perbuatan mereka, dan cenderung mencari kambing hitam atas kemalangan mereka.

Analisa Biaya Produksi

Dalam pembuatan film animasi, dibutuhkan biaya untuk menunjang proses produksi. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka kualitas sebuah film dapat diperkirakan kedepannya. Perhitungan biaya ini juga bisa sebagai acuan dan pembandingan untuk pembuatan film animasi kedepannya. Total biaya produksi untuk animasi ini adalah Rp 38.455.000,00.

Harga Jual Film

Perhitungan biaya produksi diatas juga sebagai acuan dalam harga jual film. Dengan biaya produksi diatas, jika diambil minimal 50% untuk keuntungannya, maka harga jual untuk film animasi “UDUD” adalah minimal Rp 57.682.500

Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “UDUD”:

1. Penciptaan Film Animasi 2D “UDUD” telah selesai dengan pesan yang tersampaikan dan berdurasi 4 menit 13 detik
2. Penciptaan Film Animasi 2D “UDUD” merupakan film animasi dengan teknik *frame by frame*.

Saran

Berbagai proses Penciptaan Film Animasi 2D “UDUD” telah dilalui, ada beberapa hal yang menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Perbanyak referensi mulai dari membaca berbagai macam literasi hingga menonton film.
2. Buat target yang jelas dan catat setiap kegiatan yang dilakukan setiap mengerjakan sesuatu.

3. Lakukan *brainstorming* dan diskusi dengan beberapa orang dari latar belakang yang berbeda untuk melihat perspektif yang lain.
4. Lakukan riset yang matang sebelum menciptakan karya.
5. Jangan takut bereksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Atkinson, L. R., Atkinson, C. R., Hilgard, R. E. 1999. *Pengantar Psikologi*. (Terjemahan Nurjanah Taufiq). Jilid 2. Edisi ke 8. Jakarta : Erlangga.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta:Taka Publisher.
- Gunawan, Bambi Bambang. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Johnson, Ollie dan Frank Thomas. (1995). *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Kartono, K. & Gulo, D. 1987. *Kamus Psikologi*. Bandung : Pioner Jaya.
- Kleon, Austin. (2012). *Steal Like An Artist*. Jakarta: Mizan Publika.
- Maramis, W . E. 2004. *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Ruslan, Arief (2014). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Suyanto, M. & Aryanto Yuniawan. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Whitaker, Harold and John Halas. (2002). *Timing for Animation*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Zoebazary, Ilham. (2010). *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.